



Aus seiner linken Hand verschießt unser Shooter-Held Elementarkräfte wie diese Blitze.



Atomic Heart

ATOMAR-BIZARR

Genre: **Ego-Shooter** Publisher: **Focus Entertainment** Entwickler: **Mundfish** Termin: **1. Quartal 2023**

Für Vali hat der Mix aus Bioshock und Control das Zeug zum Shooter des Jahres. Also des nächsten Jahres. Von Valentin Aschenbrenner

Ich will diesen Shooter unbedingt spielen. Am besten jetzt sofort. Schon mit seinem ersten Trailer hat mir Atomic Heart den Mund wässrig gemacht, jetzt rückt der Release in greifbare Nähe. Zumindest wenn man dem russischen Entwickler Mundfish wirklich Glauben schenken darf. Die bizarre Spielwelt, das abgefahrene Gegnerdesign, das Shooter-Gameplay hauen mich mit jedem neuen Trailer auf ein Neues aus den Socken. Atomic Heart muss aber mehr bieten als eine einzigartige Ästhetik. Ich fasse für euch hier alles Wissenswerte zu Atomic Heart zusammen und erkläre, warum ich dem Release mit Skepsis entgegenblicke.

Ballern und zaubern

Die Geschichte von Atomic Heart ist schnell zusammengefasst. Schauplatz ist die Sowjetunion einer alternativen Realität, in der Robotik und technologischer Fortschritt ein ganz anderes Tempo einschlagen konnten. Daraus ist eine eigentlich paradiesische Version unserer Welt entstanden, Atomic Heart zeigt aber, was passiert, wenn wieder mal alles schief läuft. So muss ich im Jahr 1955 in der Rolle eines KGB-Spezialagenten mit dem Decknamen P-3 dem Verbleib eines streng geheimen Objekts auf den Grund gehen, das schon verdächtig lange keine Lebenszeichen mehr von sich gibt. Vor Ort angekommen stellt P-3 fest, dass nur noch Maschinen und Zombies übrig sind und ich (wer auch sonst?) die Sache mit viel Waffengewalt in den Griff zu bekommen habe.

Spielerisch erinnert Atomic Heart stark an Prey, aber vor allem an den Klassiker Bioshock. Soll heißen: P-3 führt in der rechten Hand eine Waffe und kann zugleich mit seiner linken Elementarkräfte verschießen und von Telekinese Gebrauch machen. Den unheimlichen Ungetümen von Maschinen und untotem Gesocks werde ich aber nur Herr, indem ich all meine Fähigkeiten miteinander kombiniere. Nahkampf, Hacking oder Schleichen sowie Angriffe aus dem Hinterhalt sind ebenfalls eine Option.

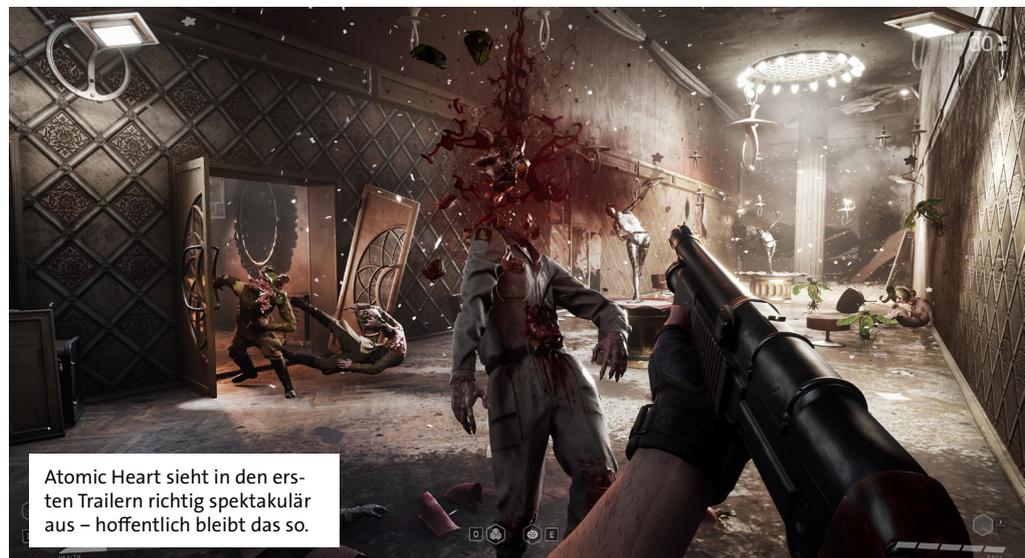
Rollenspielelemente gibt es auch, allerdings bleibt aktuell offen, wie sehr diese in die Tiefe gehen. Wahrscheinlich kann ich

Nechaevs Geschick beim Schießen, Schleichen, Hacken verbessern oder eben die Spezialangriffe seines Fähigkeitenhandschuhs aufpolieren. In Atomic Heart darf auch gecraftert werden, und so gut wie alles, was P-3 aufammelt, hat dabei einen Nutzen. Aber auch hier lassen genauere Details noch auf sich warten – genauso was die angeeasten Souls-like-Elemente anbelangt.

Atomic Heart soll übrigens trotz Singleplayer-Fokus auch einen PvP-Multiplayer bieten. Den aktuellen Infos nach scheint der jedoch optional und nicht zwingend für den Spielfortschritt zu sein: Dafür gibt's ein bestimmtes Spielgebiet, das gezielt für die Kämpfe gegen andere Spieler vorgesehen ist. Ein Koop-Modus wird von Mundfish übrigens nicht ausgeschlossen.

Offen oder linear?

Ob Atomic Heart eine Open World bieten wird, bleibt aktuell noch fragwürdig. Mit einer konkreten Antwort möchte Mundfish nämlich nicht so recht rausrücken. Daher rechne ich eher mit einer Map, die sich aus



Atomic Heart sieht in den ersten Trailern richtig spektakulär aus – hoffentlich bleibt das so.



fischartigen Tentakeln das Leben aus mir herauszuquetschen versuchen. So wirklich verstehe ich all den Wahnsinn, der in den bisher veröffentlichten Trailern zu Atomic Heart geschieht, freilich nicht. Doch genau das macht mir schon jetzt unheimlich Spaß am (hoffentlich) bald erscheinenden Ego-Shooter. Meine Faszination dafür ist zumindest bis jetzt noch nicht abgeflaut. Spannend bleibt natürlich, in was für einem technischen Zustand Atomic Heart letztendlich erscheinen wird – und vor allem wann.

Scheitern immer noch möglich

Bildhübsche Grafik, mächtige Gameplay-Trailer und einzigartiges Design schön und gut. So vielversprechend Atomic Heart im Moment aussieht, muss Entwickler Mundfish die hohen Erwartungen auch erfüllen können. Ihr merkt außerdem, dass sich viele Fragen zum Spiel selbst so kurz vor dem (vermeintlichen) Release noch nicht beantwortet lassen. Meine Skepsis gegenüber Atomic Heart kann und will ich damit zum aktuellen Zeitpunkt schlichtweg noch nicht begraben. Immerhin muss sich der Shooter auch so fantastisch spielen, wie er im Moment aussieht. Und dann gibt es ja auch noch die Berichte um die Entwicklungsprobleme bei Mundfish. 2019 ging aus einem angeblichen Enthüllungsreport hervor, dass die unfokussierte Arbeit an Atomic Heart zu einem Neustart der Entwicklung und massenhaft Entlassungen führte. Leider kein gutes Zeichen für meine Shooter-Hoffnung. Aber ich denke weiter positiv. ★

semi-offenen Gebieten zusammensetzt. Dabei soll ich eine gewisse Freiheit haben, was ich in welcher Reihenfolge erkunde, während mir potenziell Feinde oder Rätsel den Weg versperren. Dass P-3 nicht über die beste mentale Gesundheit verfügt, dürfte angesichts der wahnsinnigen Welt von Atomic Heart ebenfalls von Relevanz sein. Ob sich das aktiv auf die Wahrnehmung seiner Umgebung auswirkt, mag ich nicht völlig ausschließen – wobei die Spielwelt ja eigentlich schon verrückt genug ist.

Atomic Heart hat einen wirklich einzigartigen Look und eine ganz besondere Ästhetik, die ihresgleichen sucht: Hier trifft Retrofuturismus auf sowjetische Einflüsse. Das Ganze entsteht in der Unreal Engine 4 und sieht wirklich umwerfend aus. Ob der finale Look des Spiels auf demselben Niveau bleibt, ist angesichts des kleinen Entwicklerteams allerdings ein wenig fraglich.

Meine Shooter-Hoffnung 2022

Atomic Heart kommt mit einem wunderbar unverbrauchten Setting daher und bedient

sich an einigen der besten Vertreter des Shooter-Genres: Die Einflüsse von Spielen wie Bioshock, Metro und S.T.A.L.K.E.R. lassen sich nicht von der Hand weisen. Das Gameplay selbst erinnert dabei an die Geschwindigkeit und den Movement-Fluss eines Doom, während ein buntes Allerlei aus Waffen, Fähigkeiten, Skills und Crafting-Elementen auch langfristige Abwechslung sicherstellen könnten. Der eigentliche Star von Atomic Heart ist aber zweifelsohne die abgefahrene Ästhetik, die sich durch alle Aspekte des Ego-Shooters zieht. Egal ob Spielwelt, Gegnerdesign oder Atmosphäre – Atomic Heart zieht mich alleine schon aufgrund seines bizarren Looks unweigerlich in seinen Bann. Dabei lässt sich kurioserweise teils kaum in Worte fassen, was in Atomic Heart überhaupt konkret abgeht.

Das bisher veröffentlichte Spielgeschehen zeigt Roboter-Ladys, die sich gegenseitig mit ihren Einhörnern durchbohren. Es gibt durchsichtige Wale, deren Eingeweide sich aus Blut, Öl und Motoren zusammensetzen. Oder kugelige Kampfroboter, die mit tinten-



Und noch bizarrer: Kunterbunte Comic-Gegner stehen im krassen Gegensatz zu platzenden Köpfen.

MEINUNG

Valentin Aschenbrenner
@valivarlow



Ich freue mich auf Atomic Heart. Auch wenn ich mir absolut darüber im Klaren bin, dass das Spiel meine hohen Erwartungen vielleicht nicht erfüllen kann. Immerhin hat sich Entwickler Mundfish viel vorgenommen, und ein Trailer fällt spektakulärer als der andere aus. Gerade von der Spielwelt und dem Gegnerdesign kann ich nicht genug bekommen, und ich freue mich darauf, einfach nur in das abgedrehte Universum von Atomic Heart einzutauchen. Natürlich besteht die nicht zu unterschätzende Gefahr, dass Atomic Heart seinem Hype nicht gerecht wird. Sei es, weil das Grafikversprechen nicht gehalten werden kann, Atomic Heart spielerisch nicht zündet oder was eben sonst alles bei Videospiele schieflaufen kann. Ich zumindest würde mir wünschen, dass es der (vermeintlich) Anfang 2023 erscheinende Shooter schafft, in die Fußstapfen von großartigen Titeln wie Bioshock oder Metro zu treten. Alles andere als eine leichte Aufgabe, an der schon etabliertere Entwicklerstudios als Mundfish gescheitert sind.